Honeywell

ADEMCO Vista-12D

Manual de Usuario

K10021SP 5/05 Rev. A

Indice

IMPORTANTE: Si al acceder al local protegido el teclado está emitiendo pitidos rápidos, indica que ha tenido lugar una alarma durante su ausencia y que todavía puede haber un intruso en el local. ABANDONE EL LOCAL INMEDIATAMENTE y PÓNGASE EN CONTACTO CON LA POLICIA desde una ubicación segura.

AVISO DE COMPATIBILIDAD DEL SISTEMA

Su sistema de seguridad Honeywell ha sido diseñado para utilizar dispositivos fabricados o aprobados por Honeywell. Su sistema de seguridad Honeywell no ha sido diseñado para utilizar cualquier equipo conectado al bus de consola del sistema de seguridad o a otro bus de comunicaciones si Honeywell no ha autorizado que dicho equipo pueda ser utilizado con su sistema de seguridad. La utilización de dicho equipo no autorizado puede dañar o compromenter el rendimiento de su sistema de seguridad y por tanto afectar la validez de su garantía limitada de Honeywell. Al adquirir equipos fabricados o certificados por Honeywell, usted adquiere además la garantía de que estos dispositivos han sido sometidos a extensas pruebas para asegurar el rendimiento óptimo cuando se utilizan con el sistema de seguridad de Honeywell.

Información del Sistema

Características Básicas

Particiones	• Las particiones facilitan dos áreas de protección independientes, en las que cada partición incluye un grupo de zonas que pueden conectarse y desconectarse sin afectar a otras zonas o usuarios. • Los sistemas con particiones pueden incluir un área común, que es un área compartida con los usuarios de las otras dos particiones (como puede ser el vestíbulo de un edificio). • Puede programar algunos usuarios para que tengan autorización para ver el estado y conectar/desconectar otras particiones. • Ver sección *Acceso a Otras Particiones* para mas detalles.
Zonas	• Cada partición consiste en puntos de protección específicos conocidos como zonas. • Cuando se activa una zona, su número de zona correspondiente se muestra en la consola para una sencilla identificación.
Consolas	• El sistema se controla desde una consola, y la consola muestra mensajes del estado del sistema. • A cada consola se le asigna una partición por defecto para los mensajes en pantalla, y solo mostrarán la información de esa partición. • Al introducir los códigos y comandos, deberán pulsarse las teclas secuencialmente sin que transcurran mas de 4-5 segundos entre cada pulsación. Si transcurren los 4-5 segundos sin pulsar ninguna tecla, la introducción de datos será cancelada y deberá repetirse desde el principio. • Si se equivoca al introducir el código de seguridad, deténgase, pulse la tecla [∗], y vuelva a empezar. Si se detiene en mitad del proceso de introducción del código, e inmediatamente después vuelve a introducir los datos otra vez, podría introducir un código erróneo. **Bloqueo Teclado:** El sistema puede haber sido programado para bloquear el teclado durante 15 minutos si se pulsan mas de 30 teclas (dentro de un periodo de 15 minutos) sin introducir un código de usuario y comando válidos. El mensaje "Sabotaje Código" se mostrará en pantalla durante el bloqueo.
Consolas de Voz	• Las consolas de Voz (si están instaladas), son funcionalmente iguales a otras consolas. • Anuncios de voz del estado del sistema (ver sección Antes de Conectar el Sistema) • Aviso de Voz, que puede alertarle de la apertura de puertas y ventanas mientras el sistema está desarmado (ver Aviso de Voz en sección Modo de Aviso) • Centro de Mensajes, que le permite grabar y reproducir mensajes (ver Usar el Centro de Mensajes de Voz en la sección *Información del Sistema*).
Códigos de Seguridad	• En el momento de la instalación, el instalador le asignó un código de seguridad. Este código es necesario para realizar la mayoría de las funciones del sistema. • Cada código de seguridad puede tener diferentes niveles de autorización el cual define las funciones que puede realizar cada usuario. Ver sección de Códigos de Seguridad para mas información de cómo añadir y modificar códigos de seguridad.
Conexión/ Desconexión	• Puede conectar su sistema en modos diferentes, dependiendo de si va a permanecer en el local o va a salir del mismo. • Para conectar el sistema, simplemente introduzca su código de seguridad seguido por la tecla del modo de conexión (armado) deseado. • Para desconectar el sistema, introduzca su código de seguridad seguido por la tecla [1] PARO. • Ver secciones de Conexión/Desconexión para los comandos de conexión específicos.

Tiempos de Entrada/Salida

Tiempo Salida Part. 1: _____ sg Part. 2: _____ sg Part. 3: _____ sg	• Al conectar el sistema, este le concede un periodo de tiempo programado para abandonar el local protegido a través de la puerta de salida designada y/o algunas zonas específicas (si está programado) sin generar una alarma. • Sonarán una serie de pitidos lentos, si está programado, durante el tiempo de salida hasta los últimos 10 segundos, en ese momento los pitidos serán rápidos. • Si está programado, la consola mostrará la cuenta atrás del número de segundos del tiempo de salida restante. • Al terminar el tiempo de salida, todas las zonas pasarán a estar protegidas y generarán una alarma si son activadas. • Su sistema puede estar programado para que el tiempo de salida se mantenga activo hasta que una zona final (Ej. Puerta de salida) se cierre durante cinco segundos. Pregunte al instalador de su sistema.
Reinicio Tiempo Salida	• **Pulse la tecla [∗]** si el sistema está conectado en modo PARCIAL para reiniciar el temporizador del tiempo de salida. • Esto le dará tiempo de abrir la puerta de entrada/salida para dejar pasar a alguien después de haber conectado el sistema en modo PARCIAL. El sistema vuelve a conectarse automáticamente al finalizar el tiempo de salida, lo que evita tener que desconectar el sistema y luego volver a conectarlo otra vez. • Si el sistema está conectado en modo TOTAL, volver a abrir y cerrar la puerta de entrada/salida antes de que termine el tiempo de salida (Ej., si necesita volver a entrar para recoger algo olvidado) para reiniciar el tiempo de salida.
Tiempo Entrada	• Este tiempo le permite desconectar el sistema al entrar a través de la puerta de entrada designada. Deberá desconectar el sistema antes de que termine el tiempo de entrada, o tendrá lugar una alarma. • Pregunte a su instalador los tiempos programados . Partición 1: Tiempo1: _______ segundos; Tiempo2: _______ segundos Partición 2: Tiempo1: _______ segundos; Tiempo2: _______ segundos Partición Común: Tiempo1: _______ segundos; Tiempo2: _______ segundos
Alarmas Salida	• Si se activa una puerta de entrada/salida o una zona interior al terminar el tiempo de salida (Ej. puerta de salida abierta), el sistema generará una alarma e iniciará el temporizador de tiempo de entrada. • Desconecte el sistema antes de que termine el tiempo entrada para silenciar alarma. • La consola mostrará el mensaje "Alarma Cancelada" o "CA", junto con un número de zona indicando la zona activada. • No se envía ningún mensaje a la Central Receptora de Alarmas. • Si no desconecta el sistema antes de que finalice el tiempo de entrada, y una puerta entrada/salida o zona interior está todavía abierta, el sonido de alarma continuará y se enviará un mensaje de "alarma salida" a la Central Receptora. El mensaje " Alarma Salida" o "EA" y el número de zona activado se mostrarán en la consola. • Para parar la alarma, deberá desconectar el sistema (código + PARO); para borrar el mensaje, introduzca su código más PARO una segunda vez. • Una “alarma salida” también tiene lugar si se activa una puerta de entrada/salida o zona interior dentro de los dos minutos siguientes del final del tiempo de salida. **Para borrar una alarma de salida:** • Corrija el problema de la zona (Ej. cerrar la puerta), y a continuación • Introduzca su código más la tecla [1] PARO para borrar el mensaje. Su sistema puede estar programado con esta opción para minimizar el envío de falsas alarmas a la Central Receptora. Pregunte a su instalador si la opción de "Alarma Salida" ha sido programada en su sistema. Si es así, marque está casilla: [ ]

Antes de Conectar el Sistema (Tecla Listo [∗])

No Listo (usar tecla [∗])	• Antes de conectar el sistema, debería cerrar o anular todas las puertas protegidas, ventanas y otras zonas de protección. • **Pulse [∗] para mostrar las zonas abiertas** (no introduzca el código antes). • Para anular zonas, refiérase a la sección Anular Zonas a continuación. • Algunas veces, si está programado, el sistema permitirá la conexión aunque ciertas zonas en la ruta de salida estén activadas. Dependiendo de la programación, estas zonas, si siguen activadas al terminar el tiempo de salida, serán anuladas automáticamente o provocarán una alarma. Pregunte a su instalador.
Estado de Voz:	• Las Consolas de Voz (si están instaladas), pueden anunciar el estado del sistema y las zonas en fallo (hasta tres descriptores de zona) si el Estado de Voz está activado. • **Para activar/desactivar el Estado de Voz: [#] + [0] [2] [4]** (también activa el modo Aviso de Voz; ver *sección modo de Voz*) • **Para anunciar el Estado del sistema: Pulsar [∗] tecla ESTADO una vez.** • **Para anunciar zonas en fallo: Pulsar [∗] la tecla ESTADO una segunda vez** en los 5 segundos siguientes de haberla pulsado la primera vez.
Listo	• Todas las zonas están cerradas o han sido anuladas y puede conectar el sistema. • Algunos sistemas, si están programados, permiten la conexión aunque ciertas zonas en la ruta de salida estén activadas. Dependiendo de la programación, estas zonas, si permanecen activadas al terminar el tiempo de salida, serán anuladas automáticamente o provocarán una alarma. Pregunte a su instalador.

Anular Zonas

Notas	• Puede anular zonas antes de conectar el sistema o mientras el sistema ya está conectado. • Su sistema puede tener una limitación (1-7) del número total de zonas que pueden ser anulados (pregunte a su instalador). • Las zonas anuladas no están protegidas y no generarán una alarma si son activadas. • El sistema no permite anular zonas de fuego. • Las zonas se vuelven a validar automáticamente al desconectar el sistema. • Zonas Vent: Su sistema puede tener ciertas ventanas programadas como zonas “vent”, las cuales se anulan automáticamente si se dejan abiertas al conectar el sistema (no necesita anularlas manualmente). Sin embargo, si se cierra una ventana de “zona vent” **después** de conectar el sistema, pasa a estado protegida y generará una alarma si se abre otra vez mientras el sistema está conectado.
Anular Zonas	• **Código de Seguridad + [6] ANULAR + números de zona** • Utilice número(s) de zona de 2 dígitos para la(s) zona(s) a anular. • Los números de zona de un dígito deben ir precedidos por un cero (Ej. 05, 06). • Cuando termine, la consola mostrará momentáneamente un mensaje "Anular" por cada número de zona anulado. • Espere a que se muestren todas las zonas anuladas, y a continuación conecte el sistema como siempre. • Una vez conectado, se mostrará el mensaje “ZONA ANULADA” con el de conexión. • Para mostrar las zonas anuladas antes de conectar el sistema, introduzca su código de seguridad y pulse la tecla [6] ANULAR.
Anulación Rápida ¿Activada? ____	• **Código de Seguridad + [6] ANULAR + [#]** • Espere a que se muestren todas las zonas anuladas, y a continuación conecte el sistema. • Al poco rato, se mostrarán todas las zonas activadas y serán automáticamente anuladas. Asegúrese que solo se anulan aquellas zonas que usted quiere que permanezcan desprotegidas, y que no exista ninguna otra zona que se quede abierta por equivocación. • Le permite anular fácilmente todas las zonas abiertas (en fallo) sin tener que introducir los números de zona individualmente. Esta opción es útil si, por ejemplo, usted deja de manera rutinaria algunas ventanas abiertas al conectar el sistema por la noche.

Modos de Conexión (Armado)

Parcial	• **Código de Seguridad + [3] (PARCIAL)** • Provoca: tres pitidos, mensaje armado PARCIAL, ilumina indicador ARMADO • Conecta detectores perimetrales, pero los detectores interiores permanecen desconectados. • Utilizar para conectar el sistema con personas dentro del local (o si tiene animales que se mueven por el interior del local protegido). • Suena Alarma al abrir cualquier ventana protegida o puerta que no sea de entrada/salida. • Las personas que accedan al local mas tarde podrán hacerlo a través de una puerta de entrada/salida, pero deberán desconectar el sistema dentro del tiempo asignado de *entrada* para evitar generar una alarma.
Noche-Parcial (Interna)	• **Código de Seguridad + [3] + [3]** • Provoca: tres pitidos, mensaje NOCHE-PARCIAL, ilumina indicador ARMADO • Igual que el modo Parcial, además de detectores interiores previamente seleccionados, mientras que otros detectores interiores permanecen desconectados. • Utilizar modo Noche-Parcial (interno) para proporcionar seguridad adicional mientras permanece dentro del local. • Las personas que accedan mas tarde podrán hacerlo a través de una puerta entrada/ salida pero deberán primero desconectar el sistema **y** no deben violar ninguna zona interior programada para evitar generar una alarma. • **IMPORTANTE:** Con el modo Noche-Parcial activado, las zonas interiores seleccionadas están conectadas y generarán una alarma si alguien accede a esas zonas (Ej. por pasear a mitad de la noche). Para evitar hacer sonar la alarma, deberá desconectar el sistema antes de que pueda haber actividad en esas zonas.
Instantánea	• **Código de Seguridad + [7] (INSTANT)** • Provoca: tres pitidos, mensaje armado **INSTANT**, ilumina indicador ARMADO • Se conecta igual que el modo Parcial pero con el tiempo de entrada desactivado. • Utilizar cuando va a permanecer dentro del local protegido y no espera que nadie vaya a utilizar una puerta de entrada/salida. • Se generará una alarma inmediata si se abre cualquier ventana del perímetro protegida o cualquier puerta, incluyendo las puertas de entrada/salida. • **IMPORTANTE:** La conexión en este modo aumenta considerablemente la posibilidad de falsas alarmas. Tenga mucha precaución al seleccionar este modo de conexión.
Total	• **Código de Seguridad + [2] (TOTAL)** • Provoca: pitidos durante el tiempo de salida, mensaje armado TOTAL, ilumina el indicador ARMADO • Conecta el sistema completo (interior y perímetro). • Utilizar cuando nadie vaya a permanecer dentro del local protegido (incluyendo animales). • Se generará una alarma si se abre cualquier ventana o puerta, o si se detecta cualquier movimiento dentro del local. • Al volver a acceder al local a través de una puerta de entrada/salida , deberá desconectar el sistema antes de que termine el tiempo de *entrada* para evitar hacer sonar una alarma.
Máxima	• **Código de Seguridad + [4] (MÁXIMO)** • Provoca: igual que el modo Total; se conecta igual que el modo Total, pero sin tiempo de entrada. • Utilizar para conectar/desconectar desde el exterior (Ej. Llave RF)
Conexión **Escalonada**	• **Pulse la tecla designada A, B, C, o D**, si está programado, una, dos o tres veces dependiendo del modo de conexión deseado. Cada pulsación aumenta el nivel de seguridad. • Primera pulsación: conexión PARCIAL; segunda: Noche-PARCIAL; tercera: TOTAL
Conexión Rápida	• **Pulse [#] + tecla de comando de conexión**, si está programado. • Esta opción le permite pulsar [#] en vez de su código para conectar el sistema. • El código de seguridad siempre debe utilizarse para desconectar el sistema.

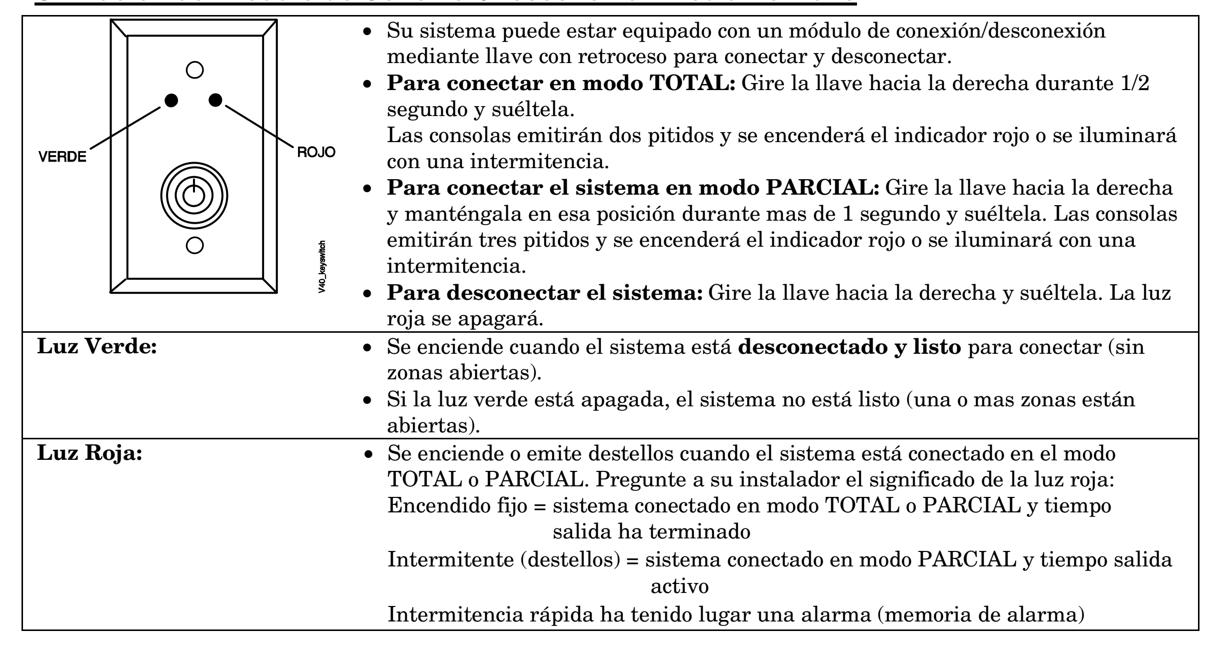
Conexión con Tecla Función	• **Pulse y mantenga pulsada durante 2 segundos la tecla de función asignada,** si está programado. • No necesita introducir su código de seguridad antes de pulsar la tecla de conexión. • Se conecta en el modo de conexión designado. Pregunte a su instalador las funciones designadas.

Desconectar el Sistema y Silenciar Alarmas

Desconexión	• **Código de Seguridad + [1] PARO** • El indicador “LISTO” se ilumina si todas las zonas están seguras. • La consola emitirá un único sonido para confirmar que el sistema ha sido desconectado.
Silenciar una Alarma de Robo	• **Código de Seguridad + [1] PARO** • El indicador “LISTO” se ilumina si todas las zonas están seguras. • La consola emitirá un único sonido para confirmar que el sistema ha sido desconectado.
Silenciar una Alarma de Fuego	• **Simplemente pulse la tecla PARO** • El indicador “LISTO” se ilumina si todas las zonas están seguras. • La consola emitirá un único sonido para confirmar que el sistema ha sido desconectado.
Memoria de Alarmas	• Cuando tiene lugar una condición de alarma, la consola muestra el(los) numero (s) de la (las) zona(s) que provocaron el problema, y muestra el tipo de alarma. • **Para Borrar el Mensaje de Alarma: Código de Seguridad + [1] PARO otra vez** • Tome nota de la zona en alarma en la pantalla de la consola, y corrija el problema de la zona (cerrar puerta, ventana, etc.). El mensaje permanece en pantalla incluso después de desconectar el sistema, pero puede borrarse introduciendo otra secuencia de “desconexión”.

IMPORTANTE: **Si al volver al local protegido la sirena principal de robo está activada** ó si cuando vuelve al local ha tenido lugar una alarma y la sirena se ha desconectado, **la consola emitirá una serie de pitidos rápidos al entrar, indicando que ha tenido lugar una alarma durante su ausencia.** VAYASE INMEDIATAMENTE, y PONGASE EN CONTACTO CON LA POLICIA desde un lugar seguro.

Utilización del Módulo de Conexión/Desconexión mediante Llave

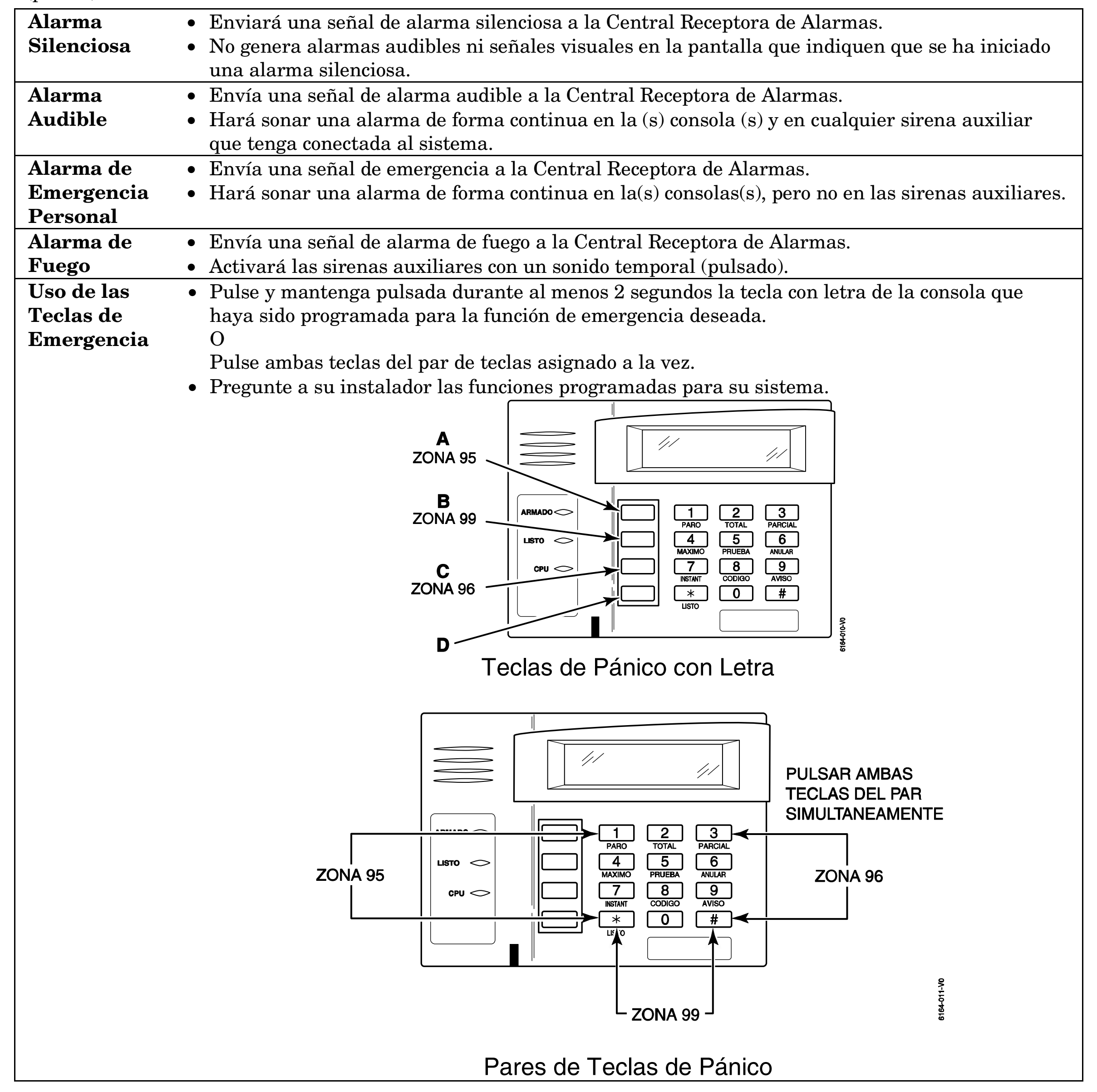


	• Su sistema puede estar equipado con un módulo de conexión/desconexión mediante llave con retroceso para conectar y desconectar. • **Para conectar en modo TOTAL:** Gire la llave hacia la derecha durante 1/2 segundo y suéltela. Las consolas emitirán dos pitidos y se encenderá el indicador rojo o se iluminará con una intermitencia. • **Para conectar el sistema en modo PARCIAL:** Gire la llave hacia la derecha y manténgala en esa posición durante mas de 1 segundo y suéltela. Las consolas emitirán tres pitidos y se encenderá el indicador rojo o se iluminará con una intermitencia. • **Para desconectar el sistema:** Gire la llave hacia la derecha y suéltela. La luz roja se apagará.
Luz Verde:	• Se enciende cuando el sistema está **desconectado y listo** para conectar (sin zonas abiertas). • Si la luz verde está apagada, el sistema no está listo (una o mas zonas están abiertas).
Luz Roja:	• Se enciende o emite destellos cuando el sistema está conectado en el modo TOTAL o PARCIAL. Pregunte a su instalador el significado de la luz roja: Encendido fijo = sistema conectado en modo TOTAL o PARCIAL y tiempo salida ha terminado Intermitente (destellos) = sistema conectado en modo PARCIAL y tiempo salida activo Intermitencia rápida ha tenido lugar una alarma (memoria de alarma)

Teclas de Emergencia (Pánico)

Su sistema puede programarse para utilizar teclas especiales para activar manualmente funciones de emergencia (pánico).

Alarma Silenciosa	• Enviará una señal de alarma silenciosa a la Central Receptora de Alarmas. • No genera alarmas audibles ni señales visuales en la pantalla que indiquen que se ha iniciado una alarma silenciosa.
Alarma Audible	• Envía una señal de alarma audible a la Central Receptora de Alarmas. • Hará sonar una alarma de forma continua en la (s) consola (s) y en cualquier sirena auxiliar que tenga conectada al sistema.
Alarma de Emergencia Personal	• Envía una señal de emergencia a la Central Receptora de Alarmas. • Hará sonar una alarma de forma continua en la(s) consolas(s), pero no en las sirenas auxiliares.
Alarma de Fuego	• Envía una señal de alarma de fuego a la Central Receptora de Alarmas. • Activará las sirenas auxiliares con un sonido temporal (pulsado).
Uso de las Teclas de Emergencia	• Pulse y mantenga pulsada durante al menos 2 segundos la tecla con letra de la consola que haya sido programada para la función de emergencia deseada. O Pulse ambas teclas del par de teclas asignado a la vez. • Pregunte a su instalador las funciones programadas para su sistema.



Teclas de Pánico con Letra

Pares de Teclas de Pánico

Funciones de No Alarma

Modo Aviso

El modo aviso le alerta de los movimientos dentro del local protegido cuando el sistema está desconectado.

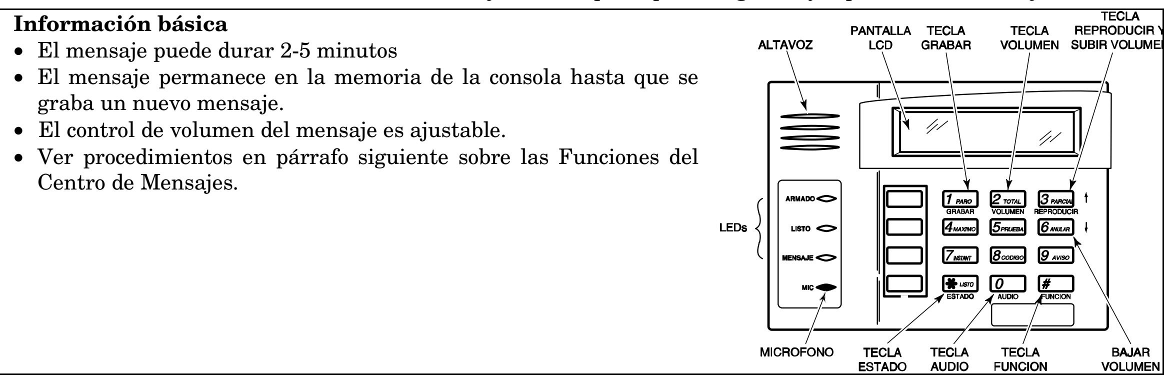
Modo Aviso Activado (on)	• **Código de Seguridad + [9]** (Se mostrará un mensaje de Modo Aviso) • las consolas emitirán tres pitidos cada vez que se abra una puerta, ventana u otra zona especificada. • Pulse la tecla [∗] LISTO para ver los puntos de protección abiertos.
Modo Aviso Desactivado (off)	• **Código de Seguridad + [9] otra vez** (El mensaje de Aviso desaparece)
Aviso de Voz:	• Puede configurar las Consolas Táctiles de Voz (si están instaladas) para anunciar las zonas en fallo (abiertas) de entrada/salida, perimetrales cuando el Modo Aviso normal está activado.
Aviso de Voz on/off	• **[#] + [0] [2] [4]** (modo Aviso normal debe estar activado primero) • Cuando el Aviso de Voz está activado, las zonas en fallo provocan un anuncio de estado de voz, aviso y presentación en pantalla. • Cuando está desactivado, el zumbador proporciona aviso si el modo Aviso normal está activado.

Usar el Centro de Mensajes de Voz

Las Consolas de Voz ofrecen un centro de mensajes de voz que le permite grabar y reproducir un mensaje.

Información básica

- El mensaje puede durar 2-5 minutos
- El mensaje permanece en la memoria de la consola hasta que se graba un nuevo mensaje.
- El control de volumen del mensaje es ajustable.
- Ver procedimientos en párrafo siguiente sobre las Funciones del Centro de Mensajes.



Funciones del Centro de Mensajes

Grabar un Mensaje	• **[#] FUNCIÓN + [0] VOZ + [1] GRABAR** (luz roja LED MENSAJE encendida) • El mensaje permanece en la memoria hasta grabar un nuevo mensaje
Fin Grabación	• **[1] GRABAR** (luz roja LED MENSAJE intermitente, indica mensaje pendiente de escuchar)
Reproducir Mensaje	• **[#]FUNCIÓN + [0] VOZ + [3] REPRODUCIR** • El mensaje grabado se reproduce y la luz roja LED MENSAJE se apaga.
Ajustar el Volumen	• **[#]FUNCIÓN + [0] VOZ + [2] VOLUMEN**, • entonces pulsar tecla volumen [3] ↑ (arriba) o [6] ↓ (abajo) • Al ajustar el volumen del mensaje también ajusta el volumen de estado. • El volumen no puede ser ajustado mientras se está reproduciendo.

Utilización de las Teclas de Macros

Ver sección *Definir Teclas de Macros* en la sección *Funciones Avanzadas del Sistema* para mas detalles.

Teclas Macro	• Las teclas “A”, “B”, “C” o “D” pueden haber sido programadas como teclas “macro”. • Las Macros solo pueden ser activadas por usuarios autorizados a ejecutar macros.
Utilizar Teclas de Macros	• **Pulse y mantenga pulsada la tecla Macro definida durante 2 segundos.** Se mostrará el mensaje “Poner Cod. Usu.” que permanecerá en pantalla durante 10 segundos como máximo. • Introduzca su código de usuario de 4 dígitos. La secuencia de la Macro programada se iniciará automáticamente después de introducir el código de usuario.

Dispositivos del Sistema

Su sistema puede haber sido programado para controlar algunas luces u otros dispositivos eléctricos.

Acerca de los Dispositivos del Sistema	• El sistema puede activar o desactivar algunos dispositivos automáticamente. • Usted podrá invalidar automáticamente dispositivos controlados. • Algunos dispositivos pueden activarse y desactivarse manualmente utilizando los comandos descritos a continuación. Pregunte a su instalador que dispositivos se pueden configurar en su sistema.
Activar los Dispositivos	• **Código de Seguridad + [#] + [7] + nn** (nn = número de equipo de 2 dígitos) • Los dispositivos asociados con ese número de equipo se encienden.
Desactivar los Dispositivos	• **Código de Seguridad + [#] + [8] + nn** (nn = número de equipo de 2 dígitos) • Los dispositivos asociados con ese número de equipo se apagan.

Opción "Seguidor" (pitidos audibles)

Acerca de la opción Seguidor/Pitidos	• Esta opción permite que los usuarios de cada partición introduzcan un número de teléfono al que llamará el sistema en caso de alarma en el local protegido, y de está manera alertar al usuario sobre la alarma. • El mensaje enviado consiste en una serie de tonos (pitidos). • Si tiene lugar una alarma, el sistema marcará el número de teléfono seguidor una vez, esperará un breve espacio de tiempo después de marcar (aprox. un ring), y luego comenzará los tonos del mensaje (independientemente de que se conteste a la llamada). Si se contesta a la llamada antes del Segundo ring, debería poder escuchar los tonos del mensaje. • En caso de que se tarde más de dos rings en contestar la llamada, es posible que los tonos hayan sido completados y la llamada desconectada. Para poder asegurarse de que usted oirá los tonos, se puede programar un número de repetición (1-7 repeticiones) que provocará que los tonos sean repetidos ese número de veces, dándole una mejor oportunidad de escucharlos. Observe que solo se repetirán los tonos durante la única llamada de la opción sígueme; la marcación no se repite. • También puede programar una o mas pausas de 2 segundos después del número de teléfono, lo que retardará los tonos por ese espacio de tiempo. Esto puede ayudar a dar tiempo al oyente para que pueda oír los tonos. Ej. El añadir cuatro pausas retardará los tonos hasta que el teléfono suene dos veces.
Para programar un Número de Teléfono Seguidor	• **Código de Usuario + [#] + [6] [1]** • Se mostrará el número de teléfono actual (si existe uno) de esta opción para la partición del usuario: *Nr. Tfno Seguidor:* *18009216704--_* • Pulse [∗] para borrar el número. • Introduzca el número de teléfono deseado. El número se asocia automáticamente con la partición desde la cual se introduce. Para incluir una pausa de 2 segundos en el número, pulse [#] en el punto donde desea la pausa (se mostrará como "–"). Las pausas introducidas al final del número permitirán la marcación pero retardarán los tonos el tiempo de pausa programado. Si no desea introducir ningún número, deje los datos en blanco y proceda hasta el siguiente campo. • Pulse [∗] para guardar el nuevo número. Se mostrará la siguiente pantalla: *Nr. Repr Seguidor* *1-7 1* • Introducir el número de veces, 1-7, que deberán repetirse los tonos durante la llamada de teléfono de la opción sígueme.

Funciones Avanzadas del Sistema

(solo para Usuarios Maestros)

Acceso a Otras Particiones

Información Básica de las Particiones	• Su instalador asignó cada consola a una partición y se utiliza para realizar funciones en esa partición y mostrar el estado del sistema de esa partición. • Algunos usuarios, si están autorizados, pueden "IR A" otra partición desde la consola de su partición para realizar funciones en otras particiones o mostrar el estado de otra partición. Ver comando IR A. • Algunos usuarios, si están autorizados, pueden conectar/desconectar todas las particiones con un único comando desde su partición inicial. Ver Conexión de Múltiples Particiones a continuación.
Area Común	• Su Sistema puede haber sido configurado para utilizar un área común, que es un área compartida por usuarios de otras particiones, como un vestíbulo o pasillo. • Si un área común es parte del sistema y se conecta una de las particiones, los fallos que tengan lugar en el área común se mostrarán en su consola **y** las consolas de la partición desconectada. • El área común se conectará y activará y transmitirá informes de alarma solo cuando **ambas** otras particiones estén conectadas; si cualquiera de las otras particiones está desconectada, el área común permanecerá desconectada e ignorará los fallos. • Cualquiera de las particiones puede conectar su sistema si el área común está en fallo, pero una vez conectada, la otra partición no podrá conectar a no ser que se anule o se arregle el fallo del área común. • Cualquiera de las particiones puede borrar y restablecer el área común después de una alarma. • El tiempo de entrada/salida del área común es el mismo que para la partición 1.
Comando IR A (GO TO)	• **Código de Seguridad + [*] + número de partición** (0,1,2, o 3), donde: 0 = volver a la partición original de la consola; 1 = partición 1; 2 = partición 2; 3 = partición 3 • Sólo podrá "ir a " aquellas particiones asignadas a usted. • Sólo puede realizarse utilizando una consola alfanumérica. • La consola permanece en la nueva partición hasta que se le indique que vaya a otra partición, o hasta que vuelva automáticamente a la partición original (transcurridos 2 minutos sin actividad en el teclado).
Conexión Múltiples Particiones	• **Código de Seguridad + [0] + comando de conexión** (2, 3, 33, 4, 7, o 1), **donde**: 2 = conecta todas las particiones en modo TOTAL; 3 = conecta todas las particiones en modo PARCIAL 33 = conecta todas las particiones en modo NOCHE-PARCIAL (INTERNA) 4 = conecta todas las particiones en modo MAXIMO; 7 = conecta todas las particiones en modo INSTANT 1 = desconecta todas las particiones • Sólo podrá utilizar esta opción si tiene esa autoridad programada. • Deberá utilizar un teclado Alfanumérico. • El sistema se conecta solo si todas las particiones están "listas para armar" (a no ser que el sistema esté programado para permitir la conexión con fallos en ciertas zonas); si cualquiera de las particiones está "no lista," el sistema no se conectará. • Podrá utilizar el comando IR A para anular zonas abiertas antes de conectar el sistema, si se desea. • Si cualquiera de las particiones ya está conectada cuando se intenta utilizar la conexión de múltiples particiones, esa partición se mantendrá un su estado de conexión existente.

Definir Teclas de Macros

Reglas para Macros	• Sólo el usuario maestro del sistema puede definir las macros. • Una tecla macro es una tecla que puede activar una cadena de comandos de hasta 16 teclas. • Las funciones típicas incluyen las secuencias de conexión, anulación de zonas, o activación/desactivación de dispositivos operados electrónicamente. • Pueden asignarse hasta dos macros, pero sólo a teclas previamente programadas por el instalador.
Definir Teclas de Macros	• **Código Maestro + [#] + [6] + [6]**; Siga las indicaciones en pantalla. • Introducir el número de macro (1-2); pregunte a su instalador el número de macro apropiado) a ser programado en la pantalla "Selec. Macro?". **NOTA:** No es posible definir 4 macros diferentes para cada partición. Las cuatro macros que se pueden definir podrán utilizarse o no en **cualquier** partición. • Si previamente se ha definido una macro, las secuencias de teclas se mostrarán en la línea inferior de la pantalla, en caso contrario, la pantalla estará en blanco. Para salir de este modo (y mantener la definición de la macro existente), pulse cualquier tecla excepto la tecla [∗]. El sistema volverá al modo normal. Para definir una macro para la tecla seleccionada, pulse [∗] y continúe con la siguiente pantalla. Introduzca la primera serie de los comandos deseados (no incluya su código de usuario), y a continuación pulse y mantenga pulsada la tecla "D" durante al menos dos segundos para completar el primer comando. Esta tecla termina cada comando, y aparece como una "F" en la pantalla: PROG.MACRO 6 0 2 0 3 F # 7 0 1 F 2 F La consola emite un pitido para indicar que ha reconocido los datos introducidos y muestra el comando (seguido por "F"). • Introduzca el siguiente comando, y pulse y mantenga pulsada la tecla "D" durante al menos dos segundos. La consola emite un pitido y muestra las teclas introducidas. •. Repita estos pasos hasta que haya introducido todos los comandos deseados (hasta 16 caracteres incluyendo las "F"s). Compruebe las teclas pulsadas antes de continuar. Si se equivocó, deberá volver a empezar. • Para salir, pulse y mantenga pulsada la tecla "D" durante al menos dos segundos. La pantalla volverá al estado del sistema indicando que el sistema está listo.

Calendarios

Acerca de los Calendarios	• El sistema proporciona hasta 4 calendarios para el usuario final (programables sólo por el código maestro/instalador), que pueden controlar varios tipos de eventos. • Cada calendario provoca que un evento definido se inicie y se detenga (según sea apropiado) a una hora específica. • Los calendarios pueden programarse para que se repitan automáticamente en distintos intervalos. • Los calendarios pueden programarse para un inicio aleatorio si se desea.

Crear Calendarios

1. **Código Maestro + [#] + [6] [4]**	1 Desarmado Listo para armar
2. Introducir un número de calendario de 2 dígitos del 01-24. Pulsar [∗] para continuar.	Intro Nr Calend 00=Salir 00

Crear Calendarios

3. Introducir número de evento de 2 dígitos deseado de siguiente lista: 00 = quitar el evento por tiempo 01 = encender o apagar el dispositivo programado 02 = Programar un calendario de acceso de usuario (para un usuario o mas) 03 = enviar informe "child-not-home" ("hijo no en casa"); ver notas en la página siguiente 04 = conectar automáticamente el sistema en modo PARCIAL a una hora especificada 05 = conectar automáticamente el sistema en modo TOTAL a una hora especificada 06 = desconectar automáticamente el sistema a una hora especificada 07 = Mostrar la palabra "RECORDAR" a una hora especificada 08 = Ventana Tiempo Desconexión (el sistema solo podrá ser desconectado durante este periodo de tiempo; Excepción si tiene lugar una alarma de intrusión, el sistema podrá ser desconectado fuera de la ventana de tiempo programada) Pulsar [∗] para continuar.	Intro Evento
4. Para el número de evento "01," introducir el número de salida de 2 dígitos (01-04, 17-18) asociado con este calendario, si no saltarse esta pantalla. Pulsar [∗] para continuar hasta la pantalla "Inicio".	Nr. Equipo XX
5. Para el número de evento "02," introducir el número de grupo de acceso de 1 dígito (1-8). si no saltarse esta pantalla. Pulsar [∗] para continuar hasta la pantalla "Inicio".	Nr. Grupo X
6. Para los números de evento "03-08," introducir el número de partición a conectar o desconectar. Si no saltarse esta pantalla. 0 = conectar todo; 1 = partición1; 2 = partición 2; 3 = partición común Pulsar [∗] para continuar hasta la pantalla "Inicio".	Partición X
7. Introducir la hora de inicio del evento y días de la semana. Hora = 00-23; minuto = 00-59 Días = Colocar el cursor debajo de los días de la semana deseados use la tecla [∗] para avanzar, pulse "1" para seleccionar los día (s). Pulse [∗] para continuar.	Inicio DLMXJVS HH:MMAM 1000000
8. Para los eventos 04 o 05, introducir la cantidad de tiempo deseada, 01-15 minutos, el sistema debería avisar de la conexión inminente. El sistema emitirá un pitido cada 30 segundos para alertar a los usuarios que la conexión tendrá lugar pronto. Si no, saltarse esta pantalla. Pulse [∗] para continuar.	Tiempo Aviso 00
9. Introducir la hora de paro del evento y los días de la semana. Ver paso 7 para opciones disponibles. Pulsar [∗] para continuar.	PARO DLMXJVS HH:MMAM 1000000
10. Introducir la opción de repetición deseada. 0 = sin repetición; 1 = repetir calendario semanalmente 2 =repetir calendario cada dos semanas (una semana si otra no) 3 = repetir calendario cada tres semanas 4 = repetir calendario cada cuatro semanas Ej.:Para hacer un calendario que tenga lugar cada día, deberá seleccionar todos los días con un número de repetición de 1. Para hacer un calendario que se ejecute durante una semana y luego se pare, seleccione todos los días con un número de repetición 0.	Repetir Opción 0-4 X
11. Seleccionar la opción aleatoria, si se desea. 0 = no; 1 = si Si está seleccionado, las horas de los calendarios variarán dentro de los 60 minutos de la "hora" programada. Por ejemplo, si se programa un calendario para que empiece a las 6:15, empezará a esa hora la primera ve que llegue a las 6:15, pero en los días sucesivos empezará a cualquier hora entre las 6:00 y 6:59 Esta opción se utiliza normalmente para controles de luces para que un local desocupado parezca ocupado durante largas ausencias. Pulsar [∗] para volver a la pantalla Intro Nr Calend.	Aleatorio 0=NO 1=SI X

Ajuste de Fecha y Hora

Ver la Hora y la Fecha	• **Código Maestro +[#] + [6] [3]** o si está programado, pulsar la tecla de función designada • El sistema le dejará ver la hora y fecha que tiene programada. • Estos datos permanecerán en pantalla durante 30 segundos aproximadamente.
Ajustar la Hora y la Fecha	• **Código Maestro + [#] + [6] [3]**, luego pulse [∗] mientras se muestra la hora/fecha • Aparecerá un cursor debajo del primer dígito de la hora. **NOTA:** Para desplazar el cursor hacia delante, puse [∗]. Hacia atrás, pulse [#]. • Introducir los 2 dígitos de la hora; introducir los 2 dígitos de los minutos. • Introducir los dos últimos dígitos del año actual. • Introducir el mes de 2 dígitos (01-12); introducir el día de 2 dígitos (01-31). • Pulse [∗] para aceptar los ajustes y continuar. La pantalla de Ajuste del reloj aparece. Esta pantalla le deja añadir o quitar hasta 59 segundos por día, si es necesario, para que el reloj en tiempo real se mantenga exacto. • Pulse [0] para añadir segundos por día, o pulse [1] para quitar segundos por día. • Introduzca el número deseado de segundos por día (01-59) a añadir o a quitar. • Pulse [∗] para guardar la configuración y salir. Este modo se desactiva automáticamente a los 10 segundos.

Registro de Eventos

El sistema registra hasta 254 eventos en un histórico, que puede visualizarse por el código maestro con una consola Alfanumérica.

Ver el Registro De Eventos	• **Código Maestro + [#] + [6] [0]** • El sistema muestra el evento mas reciente de la siguiente manera: 001 E441 U001 P1 13:38 21/06/02 Pulsar [∗] para mostrar eventos anteriores (hacia atrás). Pulsar [#] para mostrar eventos posteriores. Número evento, tipo de evento, identificado por su código correspondiente, mostrado en orden cronológico, del mas reciente al mas antiguo. Zona o número de usuario (dependiendo del tipo de evento) partición en la que tuvo lugar el evento hora y fecha en la que tuvo lugar el evento. • Cuando el registro está lleno, el evento más antiguo será reemplazado con el registro de cualquier nuevo evento que tenga lugar. • Ver tabla de Códigos de Registro de Eventos a continuación para mas información.
Salir del Registro	• Pulsar cualquier tecla excepto [∗] o [#]

Tabla de Códigos de Eventos

Código	Definición
110	Alarma Incendio
121	Coacción
122	Alarma 24-horas Silenciosa
123	Alarma 24-horas Audible
131	Alarma Perímetro
132	Alarma Interior
134	Alarma Entrada/Salida
135	Alarma Tipo Zn 5 (Aviso día/alarma noche)
143	Alarma Módulo Expansor
144	Alarma Sabotaje (Tamper) Detector
145	Alarma Sabotaje Tapa Módulo ECP
146	Alarma Robo Silenciosa
150	Alarma 24- Horas Auxiliar/Zona Superv.
162	Alarma Gas
301	Alimentación C.A.
302	Baja Batería Sistema/Fallo Prueba Batería
305	Reposición del sistema (solo registro)
309	Fallo Batería
321	Fallo Supervisión Sirena
333	Avería Supervisión Módulo Expansión
341	Avería Sabotaje Tapa ECP
344	Jam Receptor RF
351	Fallo Línea Telecomunicaciones
353	Avería Medio Comm. Alternativo
354	Fallo Comunicaciones (sólo registro)
373	Avería Lazo Fuego
374	Alarma Error Salida
380	Avería Tipo Zona 5
381	Avería Supervisión RF
382	Supervisión Zona Cableada Auxiliar (enviada después del envío del código 333)
383	Sabotaje Sensor RF y Sabotaje Zona Doble Balanceo

Código	Definición
384	Baja Batería Transmisor RF
393	Limpieza Requerida – Alerta Mantenimiento (solo detectores humo ESL)
401	Desconexión, Conexión TOTAL, conexión MAXIMA
403	Conexión/Desconexión TOTAL automática
406	Cancelación por Usuario
407	Conexión/Desconexión Remota (Bidireccional)
408	Conexión Rápida TOTAL
409	Conexión/Desconexión Llave TOTAL
441	Desconexión/Conexión PARCIAL/INSTANT, Conexión Rápida PARCIAL/INSTANT
442	Conexión/Desconexión PARCIAL Llave
461	Código Incorrecto (bloqueo teclado activado)
570	Anulación
601	Prueba Comunicador disparada manualmente
602	Prueba Comunicador Periódica
606	Sigue Verificación Audible Alarma (AAV)
607	Acceso/Salida Prueba de Paso
623	Registro de Eventos Lleno al 80%
625	Ajuste Reloj en tiempo Real (solo registro)
627	Entrada en Modo Programación (solo registro)
628	Salida de Modo Programación (solo registro)
641	Avería vigilancia senior (inactividad)
750 - 789	Reservado para códigos informe Tipo Zona Configurable (comprobar con Central Receptora si va a utilizar estos códigos)
801	Ignorar Conexión Tamper (sólo registro)
802	Ignorar Conexión Baja Batería (sólo registro)
803	Ignorar Conexión Pérdida C.A. (sólo registro)
804	Ignorar Conexión Fallo Supervisión (sólo registro)
999	Fallo Tipo Zona No Alarma (Tipo Zona 23) (sólo registro)

Códigos de Seguridad y Niveles de Autorización

Puede asignar diferentes códigos de usuario para que utilicen otros usuarios.

Reglas para Asignar Códigos	• Sólo el código Maestro del Sistema y el Maestro de Partición pueden asignar códigos a usuarios y cambiar las particiones de usuarios. • La programación de códigos de usuario incluye los siguientes pasos: 1. Seleccionar un número de usuario de un conjunto de usuarios asignados a la partición en la que operará el usuario, y asignarle un código de seguridad de 4 dígitos. 2. Asignar un nivel de autorización a ese usuario y asignar otros atributos según sea necesario. **NOTA:** Las valores programados de fábrica están diseñados para satisfacer las situaciones mas normales de usuarios. Por lo tanto, el único paso que normalmente tendrá que realizar al añadir usuarios es asignar un número de usuario (de los números de usuario previamente asignados de la partición) y un código de seguridad.

Niveles de Autorización (definir las funciones del sistema que un usuario determinado puede o no realizar)

Nivel	Título	Explicación
N/A	Maestro Sistema	Reservado para el usuario 02; Puede realizar todas las funciones del sistema por defe = 1234 y asignar códigos en todas las particiones; puede cambiar su propio código Código Maestro + [8] + 02 + nuevo código maestro + nuevo código otra vez
0	Usuario Estándar:	Sólo puede realizar funciones de seguridad en la partición asignada. No puede realizar otras funciones del sistema.
1	Sólo Conectar:	Sólo puede conectar el sistema. No puede desconectar ni hacer otras funciones
2	Invitado:	Puede conectar el sistema en las particiones asignadas, pero no puede desconectar el sistema **a no ser** que el sistema fuera conectado con este código. Este código normalmente se asigna a alguien (Ej.: canguro o asistenta) que sólo tiene necesidad d conectar/desconectar el sistema a ciertas horas. El usuario de este código **no** debería usar la opción de “Armado Rápido”.
3	Código Coacción:	Este código es para usar cuando se ve forzado a desconectar o conectar el sistema baj amenaza. Al utilizarlo, el sistema actuará de manera normal, pero puede notificar su situación de manera silenciosa a la Central Receptora, si tiene este servicio contratad
4	Maestro Partición	Puede hacer todo lo que un usuario estándar, puede asignar códigos de usuario a usuarios dentro de su partición y puede modificar su propio código.

Asignar Códigos de Usuario y Atributos

A continuación se listan las distintas secuencias de teclas para añadir los códigos de usuario y sus atributos.

Ver la tabla de **Configuración de Usuario** al final de este manual para mantener un registro de la programación de usuarios. **NOTA:** Los códigos Maestros de Partición solo aplican a aquellos números de usuario previamente asignados (por el maestro/instalador del sistema) a la partición maestra de la partición.

Añadir Código de Usuario:	**Código Maestro Sistema/Partición + [8] + nr. usuario. + nuevo código usuario**
(Usuario 03 preprogramado para ser programador de partición, puede modificarse.)	Usuario 01 = instalador Usuario 03 = maestro partición 1 Usuario 02 = maestro La consola emitirá un pitido para confirmar que se ha añadido un usuario.
Borrar Código de Usuario:	**Código Maestro Sistema/Partición + [8] + [nr. usuario] + [#] [0]** El código de usuario y todos los atributos * programados para este número de usuario, incluyendo cualquier llave RF asociada, serán borrados del sistema. (*excepto la partición asignada)
Nivel de Autorización:	**Código Maestro Sistema/Partición + [8] + [nr. usuario.] + [#] [1]+ nivel autoriz.**
Valores de Fábrica: usuarios 04-17 = 0 usuario 03 = 4	Niveles de Autorización (ver definiciones en la página anterior): 0 = usuario estándar ; 1 = sólo conectar; 2 = invitado; 3 = coacción; 4 = maestro partición
Grupo de Acceso:	**Código Maestro Sistema/Partición + [8] + [nr. usuario.] + [#] [2]+ grupo (1-8)**
Valores de Fabrica: ninguno	Puede asignar usuarios a un grupo, y definir calendario de acceso que defina horas en las que este grupo de usuarios pueda operar el sistema. El sistema no permite que los usuarios controlen el sistema fuera de las horas programadas.
Partición del Usuario:	**Cod. Maestro Sistema/Partición+[8] + [nr. usu.] + [#] [3] + [0] + particione(s) + [#]**
Valores de Fábrica: Part. 1 = usuarios 03-24 Part. 2 = usuarios 25-40 Part. 3 = usuarios 41-49	Este comando asigna las particiones a las que el usuario puede acceder. Si es mas de una, introducir los números de partición secuencialmente, y pulse [#] para terminar. Ej.: cod. maestro+ [8] + [nr. usuario]+[#][3]+[0]+[1][2]+[#] permite al usuario acceder a las particiones 1 y 2. Particiones: 1 = partición 1; 2 = partición 2; 3 = partición 3
Número Usuario RF:	**Código Maestro Sistema/Partición + [8] + [nr. usu.] + [#] [4]+ nr. zona**
Valores de Fabrica: ninguno	Utilice este comando para asignar un dispositivo de pulsadores vía radio (llave) a este usuario (la llave deberá estar registrada primero en el sistema;). Número de zona: introducir el número de zona asignado al pulsador con la función deseada en la llave que será utilizada por este usuario. A cada pulsador se le asignó un número de zona único. Pregunte a su instalador los números de zona apropiados.
Informe Conexión/	**Cod. Prog.Maestro/Part. + [8] + [nr. usuario] + [#] [6] + 0 o 1**
Desconexión:	Puede programar a los usuario para que cuando se utilice esté código para conectar o desconectar el sistema se envíe un mensaje a la Central Receptora. 1 = enviar informe conexión/desconexión; 0 = sin informe desconex./conexión para est usuario

Comprobación y Mantenimiento del Sistema

Comprobación del Sistema (semanalmente)

El modo prueba permite comprobar el funcionamiento correcto de cada punto de protección.

- La consola emitirá un único pitido cada 40 segundos como recordatorio de que el sistema está en modo prueba (Test).
- Los mensajes de alarma no son enviados a la Central Receptora mientras el modo prueba está activo.

1 Desconectar el sistema y cerrar todas ventanas, puertas, protegidas.	La luz del indicador LISTO deberá encenderse si todas las zonas están intactas (todas las ventanas, puertas, etc. protegidas están cerradas).
2. ☐ ☐ ☐ ☐ + [5] luego [0] (andar)	Inicia el modo Prueba (Test). *La opción de prueba comunicador (opción "1") es para uso del instalador y no debería usarse a no ser que su Representante del Sistema de Seguridad le indique que lo haga.* Si, durante estas pruebas, se experimenta un problema con cualquier punto de protección (ningún sonido de confirmación, ningún mensaje), llame a su empresa instaladora inmediatamente.
3. Escucha	La sirena exterior debería activarse durante 1 segundo y después desactivarse. Si la sirena no emite ningún sonido, LLAME AL SERVICIO TECNICO.
4. Activar las Zonas.	Abra cada puerta y ventana protegida y espere a escuchar tres pitidos en la consola. La identificación (número de zona o descripción de zona) de cada punto de protección activado debería mostrarse en la pantalla. La pantalla se borra cuando se cierra la puerta o ventana.
5. Ande delante de cualquier detector de movimiento interior (si son utilizados) y espere a escuchar tres pitidos.	La identificación del detector debería aparecer en la pantalla cuando se activa. La pantalla se borra cuando no se detecta movimiento. Observe que si utiliza detectores de movimiento vía radio, existe un retardo de 3 minutos entre activaciones. Esto es para prolongar la vida de las baterías.
6. Pruebe todos los detectores de humo , siguiendo las instrucciones del fabricante	La identificación de cada detector debería mostrarse en la pantalla cuando son activados.
7. Salir del modo prueba: ☐ ☐ ☐ ☐ + [1]	Una vez comprobados todos los puntos de protección y que estos estén intactos (cerrados), no debería haber ningún número de zona en la pantalla de la consola. Si se deja el modo prueba activo de manera inadvertida, se apaga automáticamente transcurridas 4 horas. Durante los últimos cinco minutos, la consola emite un doble pitido cada 30 segundos.

Mantenimiento del Sistema

En Caso de Problemas con la Línea Telefónica

En caso de problemas de funcionamiento de la línea telefónica, desconecte el control retirando la clavija del cajetín RJ31X de la pared. Recomendamos que su instalador le demuestre como desconectar los teléfonos de la instalación del sistema. No desconecte la conexión telefónica dentro del control/comunicador. Si lo hace perderá sus líneas telefónicas. Si el teléfono funciona correctamente después de que haya desconectado el control/comunicador de las líneas telefónicas, significa que el control/comunicador tiene un problema y deberá enviarlo a su distribuidor para su reparación. Si al desconectar el control/comunicador, el problema con la línea persiste, avise a su compañía telefónica de que la línea está mal y solicite que reparen el problema cuanto antes. El usuario no deberá, bajo ninguna circunstancia (dentro o fuera de garantía) reparar o dar servicio al sistema. Deberá ser enviado a fábrica o a distribuidor de Ademco autorizado para su reparación (ver GARANTIA LIMITADA para información de cómo obtener servicio).

Reemplazar las Pilas en los Equipos Vía Radio

Es posible que su Sistema de Seguridad no tenga instalados detectores vía radio.

IMPORTANTE: Para recambio utilice solo las pilas recomendadas por su empresa instaladora.

Cada detector vía radio de su sistema incorpora una pila de 3 ó 9 voltios. El sistema detecta una condición de baja batería en cualquier equipo vía radio, incluyendo los detectores de incendio, los transmisores de emergencia personal, y las consolas vía radio portátiles y muestra un mensaje de baja batería*. (Una condición de baja batería en una consola vía radio portátil se detecta en cuanto se pulsa una tecla, y la consola mostrará en pantalla la indicación **00**.). Los detectores de incendio que funcionan por pilas y que tienen una condición de baja batería también emiten un sonido "corto" aproximadamente una vez cada 20–30 segundos.
Las pilas alcalinas tienen una duración mínima de 1 año, y en la mayoría de las unidades y aplicaciones facilitan 2–4 años de servicio. Las pilas de litio de 3 voltios proporcionan hasta 4 o mas años de servicio. La duración actual de la pila dependerá del entorno en que se utilice el sensor, el número de señales que el transmisor del detector ha tenido que enviar, y el tipo específico de sensor. Factores como la humedad, temperaturas altas o baja o cambios bruscos de temperatura, también pueden reducir la vida de la pila en una instalación.

* El mensaje de baja batería aparece como un aviso de que debe cambiar las baterías en el/los detectores indicados antes de que transcurran 30 días. Mientras tanto, los sensores que generan la indicación de baja batería son completamente funcionales.

Mantenimiento Rutinario

- Manipule los componentes del sistema como manipularía cualquier otro equipo eléctrico. Abra y cierre las puertas o ventanas protegidas por sensores con cuidado.
- Evite que el polvo se acumule en la consola o en los sensores de protección, especialmente en los detectores de incendio y en los de movimiento.
- Deberá limpiar cuidadosamente la consola y los sensores con un paño seco. ***No utilice agua ni cualquier otro líquido para limpiar las unidades..***

Condiciones de Avería

Mensajes "Comprobar" y "Batería"

* No todos los sistemas utilizan detectores vía radio.

La palabra **COMPROBAR** en la pantalla de la consola, acompañada por "pitidos" en la misma, indica una condición de avería en el sistema.

Para silenciar los pitidos en estas condiciones, pulsar cualquier tecla.

- **"COMPROBAR" y uno o mas números de zona** indican que existe un problema con la(s) zona(s) mostrada(s) que requiere su atención. Determine si la(s) zona(s) mostrada(s) están intactas y si no lo están corrija la situación. Si el problema ha sido corregido, puede borrarse la pantalla introduciendo la secuencia de PARO (código de seguridad más tecla PARO) dos veces. Si el mensaje persiste, LLAME AL SERVICIO TECNICO.
  NOTA: COMPROBAR [icono de llave] **70** en consolas Numéricas/de Iconos indica que la conexión del cableado a la sirena auxiliar está en fallo (abierto o corto), y usted debería LLAMAR AL SERVICIO TECNICO. Ver "FALLO SIRENA" en la página siguiente. Un mensaje de **COMPROBAR 90** indica que interferencias RF pueden estar impidiendo el funcionamiento de los detectores vía radio * del sistema. Ver "**Jam Receptor**" ("**Rcvr Jam**") en la página siguiente.
- **Si su sistema tiene detectores vía radio*,** la condición **COMPROBAR** también puede estar causada por algún cambio en el entorno que impide que el receptor vía radio reciba las señales de algún detector en particular. LLAME AL SERVICIO TECNICO si este es el caso.

Otros Mensajes de Avería

Las palabras o letras entre paréntesis ( ) son los mensajes mostrados en las consolas Numéricas/de Iconos.

- Cualquier "pitido" que acompañe un mensaje de avería puede detenerse pulsando cualquier tecla del teclado o introduciendo una secuencia de PARO (código + PARO)

** No todos los sistemas utilizan detectores vía radio.

FALLO COMUNI. (o **FC**)	Indica que ha ocurrido un fallo en la parte de comunicaciones telefónicas de su sistema. LLAME AL SERVICIO TECNICO.
B.BAT. SISTEMA (o **BAT** [batería] sin Nro. de Zona)	Indica que existe una condición de baja batería del sistema. El mensaje en pantalla va acompañado por "pitidos"* en la consola Dependiendo de la programación del instalador, una baja batería del sistema puede impedir la conexión, o tendrá que realizar la secuencia de conexión dos veces para anular la condición (pregunte al instalador). Si la condición persiste más de un día (con red C.A.), LLAME AL SERVICIO TECNICO.
Tamper + 1 + número equipo	Si está programado, indica que existe una condición de fallo sabotaje (tamper), Ej. Tapa abierta, en el equipo mostrado.
B.BAT **+** descriptor zona (o **BAT** [batería] sin Nro. de Zona)	Indica que existe una condición de baja batería en el número de transmisor ** vía radio mostrado (00 es la consola RF). Acompañado por un único "pitido"* (una vez cada 40 segundos) en la consola. Sustituya las pilas usted mismo, o LLAME AL SERVICIO TECNICO. Si no se reemplaza la pila en los siguientes 30 días, podrá mostrarsela condición **COMPROBAR** indicando que el transmisor ya no funciona.
Jam Receptor (Rcvr Jam) (o **CHECK** [llave] **90**) (o **COMPR** [llave] **90**)	La parte vía radio del sistema está experimentando interferencias RF, lo que puede impedir la recepción de la señal de los detectores vía radio.**

COMUNICANDO PC (o **CC**)	Indica que el control está en línea con la Central Receptora o el ordenador remoto de su instalador. El control no funcionará mientras esté en línea. Espere unos minutos— el mensaje debería desaparecer.
FALLO SIRENA (o **CHECK 70**) (o **COMPR 70**)	Indica que la conexión de cableado a la sirena auxiliar está en fallo(abierto o corto). Acompañado por “pitidos” en la consola. LLAME AL SERVICIO TECNICO.
PERDIA RED C.A. (o **NO AC**) (o **NO CA**) restablezca o programación del conexión del sistema, dos veces para alimentación “B.Bat Sistema” **TÉCNICO**.	El sistema solo está funcionando con las baterías debido a un fallo de alimentación C.A.. Si solo están apagadas algunas luces en el local, compruebe los magneto térmicos y los fusibles y reemplace según sea necesario. Dependiendo de la instalador, una pérdida de C.A. puede impedir la o quizá tenga que realizar la secuencia de conexión anular la condición (pregunte a su instalador). Si la C.A. no puede ser restablecida y aparece un mensaje (ver página anterior), **LLAME AL SERVICIO**
Espere-Rearmando (o **dI**)	Si este mensaje permanece en pantalla durante más de 1 minuto, el sistema está inhabilitado. **LLAME AL SERVICIO TECNICO**.
CIRCUITO ABIERTO (o **OC**)	La consola no está recibiendo señales desde el control. LLAME AL SERVICIO TECNICO.
Avería Radio LA de respaldo de su **Long Rng Trb** (o **bF**)	Si está instalado, la parte de medios de comunicación sistema ha fallado (Ej.: Internet, intranet redes, radio largo alcance). LLAME AL SERVICIO TECNICO.
FALLO TFNO. SERVICIO TECNICO. (o **CHECK 94** o **COMPR 94**)	La línea de teléfono tiene un problema. LLAME AL

Fallo Alimentación Total

Si no hay ningún mensaje en la consola, y el indicador LISTO no está encendido, la alimentación (tanto CA como batería de reserva) se ha perdido y el sistema no está operativo. **LLAME AL S. TECNICO.**

Sistema de Alarma Contra Incendios
(Si está Instalado)

General

Su sistema de alarma contra incendios (si está instalado) está activo las 24 horas del día, para una protección continua. En caso de emergencia, los detectores térmicos y de humo estratégicamente ubicados harán sonar sus alarmas y automáticamente enviarán señales a su sistema, activando un sonido* alto y pulsado en la(s) consola(s) y sirenas exteriores. Un mensaje FUEGO se mostrará en la consola y permanecerá en la pantalla hasta que usted silencie la alarma (ver explicación a continuación).

* El sonido temporal por pulsos se produce para las alarmas de incendio, de la siguiente manera:
3 pulsos–pausa–3 pulsos–pausa–3 pulsos–pausa. . . , repetido.

MENSAJES DE EMERGENCIA FUEGO TIPICOS



CONSOLA ALFANUMÉRICA



CONSOLA NUMERICA

Silenciar Alarmas Fuego y Borrar Memoria de Alarma

1. Puede silenciar la alarma en cualquier momento pulsando la tecla **PARO** (el código de seguridad no es necesario para silenciar la alarmas de fuego). Para borrar la pantalla, introduzca su código y pulse la tecla **PARO** otra vez (para borrar Memoria de Alarma).
2. Si el mensaje FUEGO de la consola no se borra después de la segunda secuencia de PARO, los detectores de humo podrían seguir respondiendo a objetos que producen humo o calor en las cercanías. Investigue, y si es el caso, elimine la fuente de calor o humo.
3. Si esto no soluciona el problema, es porque podría quedar humo en el detector. Límpielo ventilándolo durante unos 30 segundos. Cuando haya corregido el problema, borre la pantalla introduciendo su código y pulsando la tecla **PARO**.

Rearmar Detector de Incendio

Dependiendo del tipo de detector de incendio en su sistema, podría ser necesario "rearmar" el detector de incendio después de desactivar una alarma de fuego. Pregunte a su instalador. Este proceso de "rearmar" se consigue en la consola de la siguiente manera: Introducir el Código de Usuario, luego pulse la tecla [**1**] (este proceso no puede realizarlo un usuario que tenga una autorización de "sólo conexión").

Inicio Manual de una Alarma de Fuego

1. Si se percata de una emergencia de incendio antes de que su detector térmico o de humo detecten el problema, acérquese a su consola más cercana e inicie la alarma manualmente pulsando la tecla de pánico asignada para la emergencia de FUEGO durante 2 segundos. Si se ha asignado un par de teclas para fuego, pulse ambas teclas simultáneamente. Consulte la página siguiente y en la sección de *Teclas de Emergencia (Pánico)* para mas detalles.
2. Evacue a todos los ocupantes del local protegido.
3. Si están presentes llamas y/o humo, abandone el local y avise inmediatamente al Dep. de Bomberos.
4. Si las llamas o el humo no son aparentes, investigue la causa de la alarma. El (los) número(s) de la(s) zona(s) en condición de alarma se mostrarán en la pantalla.

Uso de la(s) Tecla(s) de Pánico Asignadas para Emergencia Fuego

Se pueden haber asignado una tecla o pares de teclas para iniciar manualmente una alarma de FUEGO. Ver sección de *Teclas de Pánico* para la asignación de teclas. Para su comodidad, indique la tecla o pares de teclas asignados para FURGO a continuación.

Teclas Individuales

A B C

[ ] [ ] [ ] Pulse tecla individual asignada para fuego durante 2 sg.

O

Pares de Teclas

[ ] 1 PARO y * LISTO

[ ] * LISTO y #

[ ] 3 PARCIAL y #

Pulse el par de teclas asignado para fuego simultáneamente

Guía Rápida de Funciones del Sistema

FUNCION	PROCEDIMIENTO	COMENTARIOS
Comprobar Zonas	Pulse la tecla LISTO.	Visualizar zonas activadas cuando el sistema no está listo.
Conectar el Sistema	Introduzca su código. Pulse tecla de conexión deseada: (TOTAL, PARCIAL, NOCHE-PARCIAL(Interna), MAXIMA, INSTANT)	Conecta el sistema en el modo seleccionado.
Conexión Rápida (si está programado)	Pulse #. Pulse la tecla de conexión deseada: (TOTAL, PARCIAL, MAXIMA, INSTANT)	Conecta el sistema en el modo seleccionado, rápidamente y sin tener que utilizar un código.
Anular Zona(s)	Introduzca su código. Pulse ANULAR. Introduzca el/los número(os) de zona(s) a anular (introducir 2 dígitos).	Las zonas anuladas están desprotegidas y no provocarán una alarma al activarlas.
Anulación Rápida (si está programado)	Introduzca su código. Pulse la tecla ANULAR + [#].	Anula automáticamente todas las zonas en fallo.
Silenciar Sirenas		
Robo:	Introduzca código. Pulse la tecla PARO.	También desconecta el sistema. Memoria de alarma permanece hasta que se borra.
Fuego:	Pulse la tecla PARO.	La memoria de alarma permanece hasta que se borra..
"Comprobar":	Pulse cualquier tecla.	Determinar Causa.
Desconectar el Sistema	Introduzca su código. Pulse la tecla PARO.	También silencia sirenas. La memoria de alarma permanece hasta que se borra.
Borrar Memoria de Alarma	Después de desconectar, introduzca su código otra vez. Pulse la tecla PARO otra vez.	La consola emite pitidos rápidos al entrar si ha tenido lugar una alarma durante su ausencia. El mensaje de alarma permanecerá al desconectar hasta que se borre.

Coacción (si está activado y conectado a CRA)	Conectar y desconectar "normalmente", pero utilice su código de Coacción de 4 dígitos para hacerlo.	Ejecuta la acción deseada y envía una alarma silenciosa a la CRA.
Alarmas Pánico (según lo programado)	Pulse la tecla [A], [B], o [C] durante al menos 2 segundos o pulse brevemente el par de teclas asignado.	**Ver** sección *Teclas Emergencia (Pánico)* para las funciones de emergencia programadas para su sistema. Nota: Las teclas "A", "B", y "C" pueden haber sido programadas para otras funciones.
Modo Aviso	*Para Activar (ON) o desactivar (OFF)* Introduzca su código. Pulse la tecla Aviso.	El zumbador de la consola se activará si se activan ciertas puertas o ventanas mientras el sistema está desconectado y el modo aviso activado (ON).
Modo Prueba	*Para activar (ON):* Introduzca código. Pulse la tecla TEST + [0]. *Para desactivar (OFF):* Introduzca código. Pulse la tecla PARO.	Prueba sirena de alarma y permite probar detectores.
Acceso Teléfono si aplica	Consulte el *Manual de Usuario de Acceso Telefónico* que acompaña al Módulo Telefónico.	Permite el acceso al sistema remotamente, mediante un teléfono multifrecuencia.

Tablas Resumen de Configuración de su Sistema

Características del Sistema

Características	Comentarios		
Tiempo Salida (segundos)	Part. 1:	Part. 2:	Part. Común: igual que Part. 1
Tiempo Entrada 1 (segundos)	Part. 1:	Part. 2:	Part. Común: igual que Part. 1
Tiempo Entrada 2 (segundos)	Part. 1:	Part. 2:	Part. Común: igual que Part. 1
Zonas Noche-Parcial (interna)	Zonas:		
Conexión Rápida	Si	no	
Anulación Rápida	Si	no	
Seguidor	Si	no	usuarios:
Conexión mediante Llave (subraye tipo de iluminación LED)	Arm TOTAL: Arm PARCIAL:	fija fija	intermitente intermitente

Teclas de Función

Opc.	Función	A P1	A P2	A P3	B P1	B P2	B P3	C P1	C P2	C P3	D P1	D P2	D P3	Comentarios
01	Busca													
02	Mostrar Hora													
03	Conexión TOTAL													
04	Conexión PARCIAL													
05	Conex. NOCHE-PARC.													
06	Conexión Escalonada													
07	Activación Equipos													Equipo:
08	Prueba Comunicación													
09	Tecla Macro 1†													
10	Tecla Macro 2†													
00	Teclas de Emergencia:	zona 95			zona 99			zona 96			busca			
	Emergencia Personal										n/a			
	Alarma silenciosa										n/a			
	Alarma audible										n/a			
	Fuego										n/a			

Teclas Emergencia:
A = par de teclas [1] / [*] (zona 95)
B = par de teclas [*] / [#] (zona 99)
C = par de teclas [3] / [#] (zona 96)

† Sólo hay dos macros en todo el sistema.

Listado de Dispositivos de Salida

Dispositivo	Descripción	Nº Calendario.	Tecla de Función
01			
02			
03			
04			
17			
18			

Programación de Usuarios

La siguiente tabla le ayudará a mantener controlados los usuarios del sistema. Deberían distribuirse copias a los maestros de la partición 1 y la partición 2 (si aplica) para sus registros.

Programar un atributo de usuario:
Introduzca el código maestro de sistema/partición + [8] + nro. usuario. + "#" comando listado en la cabecera de columna

Nro. Usu.	Nombre Usuario	Part(s).† Usuario (sólo maestro sistema) [#] [3] + part(s) + [#]	Código de Seguridad poner nuevo código	Nivel Autor. [#] [1] + nivel	Grupo Acceso [#] [2] + grupo	Número Zona RF [#] [4] + nr. zona
01	instalador	(todosl)		instalador		
02	maestro sistema	(todos)		maestro		
03	maestro partición 1	(1)		(4)		
04		(1)		(0)		
05		(1)		(0)		
06		(1)		(0)		
07		(1)		(0)		
08		(1)		(0)		
09		(1)		(0)		
10		(1)		(0)		
11		(1)		(0)		
12		(1)		(0)		
13		(1)		(0)		
14		(1)		(0)		
15		(1)		(0)		
16		(1)		(0)		
17		(1)		(0)		

Niveles Autorización:
0 = usuario estándar
1 = sólo conectar
2 = invitado
3 = coacción
4 = maestro partición

Particiones:
0 = borra asignación particiones
1 = partición 1
2 = partición 2
3 = partición común

Calendarios: Código maestro + [#] + [6] [4].

No.	Evento ver lista al final	Nr. Equipo para eventos "01": (ver lista equipos)	Grupo Acceso para eventos "02": introducir 1-8	Partición eventos "04-06": introducir 1, 2, o 3	Hora/ Día Inicio	Hora/ Día Fin	Repetir (1-4)	Aleatorio (si/no)
01								
02								
03								
04								

Eventos:
00 = quitar evento
01 = equipo on/off
02 = acceso usuario
03 = hijo fuera de casa
04 = conexión PARCIAL
05 = conexión TOTAL
06 = auto-desconexión
07 = mensaje "recordatorio"
08 = ventana tiempo desconexión

Opciones repetición: 0 = ninguna; 1 = semanalmente; 2 = una semana si otra no; 3 = cada tres semanas ; 4 = cada cuatro semanas

AVISO
LIMITACIONES DE ESTE SISTEMA DE ALARMA

Aunque este sistema es un sistema de seguridad de diseño avanzado, no ofrece protección garantizada contra robo, incendio o cualquier otra emergencia. Todos los sistemas de alarma, comerciales o residenciales, pueden fallar a la hora de avisar por numerosas razones. Por ejemplo:

- Un intruso puede acceder al local protegido a través de zonas no protegidas o puede tener la sofisticación técnica necesaria para anular un detector de alarma o desconectar un dispositivo de notificación de alarma.
- Los detectores de intrusión (ej. detectores infrarrojos pasivos), detectores de incendio y muchos otros detectores, no funcionarán si no tienen corriente. Los aparatos que funcionan con pilas no funcionarán si estas no tienen energía, si están mal colocadas o si no se han puesto. Los aparatos que funcionan solamente con CA no funcionaran si su fuente de alimentación CA ha sido cortada por cualquier razón, aunque sea por un breve espacio de tiempo.
- Las señales enviadas por transmisores vía radio pueden ser bloqueadas o reflejadas por el metal antes de que estas consigan llegar al receptor de alarma. Aunque el alcance de las señales haya sido recientemente comprobado en una prueba semanal, el bloqueo puede tener lugar si se ha puesto un objeto metálico en el camino.
- El usuario puede no llegar a pulsar el botón de pánico o de emergencia con la suficiente rapidez.
- Aunque los detectores de humo han jugado un papel importante a la hora de reducir las muertes por incendios en casas particulares, puede que éstos no se activen o no avisen con prontitud por varias razones en un 35% de los incendios. Alguna de las razones por las que los detectores de humo utilizados conjuntamente con este sistema no funcionen son las siguientes. Los detectores de humo pueden haber sido instalados o colocados incorrectamente. Los detectores de humo pueden no detectar un incendio que empiezan donde el humo no llega a los detectores como las chimeneas, paredes, tejados o al otro lado de una puerta cerrada. Los detectores pueden no detectar que existe un incendio en otra parte de la residencia o edificio. Un detector en el segundo piso, por ejemplo puede no detectar un incendio en el primer piso o en el sótano. Por ultimo, los detectores de humo tienen límites de sensibilidad. Ningún detector de humo puede detectar todo tipo de incendios en todo momento. Generalmente, los detectores pueden no avisar de incendios provocados por descuidos y riegos de seguridad como fumar en la cama, explosiones violentas, escapes de gas, almacenamiento inadecuado de material inflamable, sobrecarga de circuitos eléctricos, niños jugando con cerillas o fuego (incendiarios). Dependiendo de la naturaleza del fuego y/o del lugar donde estén colocados los detectores de humo, aunque funcionen de la manera prevista, pueden no dar el suficiente tiempo de aviso para permitir que todos los ocupantes escapen con el tiempo suficiente para evitar la muerte o ser heridos.
- Los detectores de movimiento infrarrojos pasivos solo pueden detectar una intrusión si están dentro del alcance designado como muestra el diagrama de sus manuales de instalación. Éstos detectores no proporcionan un área de protección volumétrica. Crean múltiples rayos de protección, y una intrusión sólo puede ser detectada en áreas no obstruidas cubiertas por esos rayos. No pueden detectar ningún movimiento o intrusión que tenga lugar detrás de paredes, techos, suelos puertas cerradas, paredes o puertas de cristal y ventanas. Cualquier manipulación mecánica, enmascaramiento, pintar o cubrir mediante spray de cualquier producto los espejos, visores o cualquier parte del sistema óptico puede reducir la capacidad de detección. Los detectores infrarrojos pasivos detectan los cambios de temperatura, sin embargo si la temperatura del área protegida se aproxima a los márgenes de 32º a 40º C, el rendimiento puede disminuir.
- Los dispositivos de notificación de alarmas como las sirenas, zumbadores, timbres o campanas, pueden no alertar o despertar a personas dormidas si estas se encuentran al otro lado de puertas cerradas o parcialmente cerradas, por lo tanto son menos efectivos a la hora de despertar a personas que se encuentren en sus dormitorios. Incluso las personas que estén despiertas pueden no oír el aviso si el sonido de la alarma es amortiguado por el ruido de un equipo de música, radio, aire acondicionado u otro aparato, o por el tráfico. Por ultimo, las alarmas, aunque sean de gran potencia, no alertarán a personas con problemas auditivos.
- Las líneas telefónicas necesarias para transmitir señales de alarma desde las oficinas a la central receptora pueden estar fuera de servicio o temporalmente fuera de servicio. Las líneas telefónicas también pueden ser manipuladas por intrusos sofisticados.

- Aunque el sistema responda a la emergencia como estaba previsto, los ocupantes pueden no tener tiempo suficiente para protegerse de la situación de emergencia. En el caso de un sistema supervisado, las autoridades pueden no responder adecuadamente.
- Este equipo, como otros dispositivos eléctricos, puede tener fallos con sus componentes. Aunque este equipo ha sido diseñado para durar hasta 10 años, los componentes electrónicos podrían fallar en cualquier momento.

La causa más común del fallo de un sistema de alarma cuando tiene lugar una intrusión o un incendio es el mantenimiento inadecuado. Este sistema de alarma debería ser probado semanalmente para asegurarse de que todos los sensores y transmisores funcionan correctamente. También deberían comprobarse la consola (y consola remota).

Los transmisores vía radio (utilizados en algunos sistemas) han sido diseñados para proporcionar una larga duración de las pilas en condiciones normales de uso. Las pilas pueden durar de 4 a 7 años, dependiendo del entorno, uso, y el dispositivo vía radio específico que se está utilizando. Factores externos como la humedad, altas o bajas temperaturas, cambios bruscos de temperatura, reducen la vida actual de la pila en una instalación determinada. Estos, sin embargo, pueden identificar una situación de baja batería, y por tanto concediendo tiempo para gestionar un cambio de pilas para mantener la protección de ese punto concreto en el sistema.

El dueño de un sistema de alarma instalado podría obtener una prima de riesgo inferior, pero un sistema de alarma no sustituye a un seguro. Los propietarios de casas, terrenos y los arrendatarios deberán seguir actuando prudentemente a la hora de protegerse y deberán seguir asegurando sus vidas y propiedades.

Seguimos desarrollando aparatos de protección nuevos y mejorados. Los usuarios de sistemas de alarma se deben a si mismos y a sus personas queridas y deben permanecer informados de estos desarrollos.

GARANTIA LIMITADA

Honeywell International Inc., actuando a través de su empresa Security & Custom Electronics ("Vendedor") 165 Eileen Way, Syosset, New York 11791, , garantiza que sus productos se adaptan a sus planos y especificaciones, que sus productos no tienen defectos, ni de material ni de fabricación, en condiciones normales de uso y operatividad durante 24 meses desde la fecha de control impresa en el producto o, para productos que no tengan una fecha impresa de Honeywell Security, durante 12 meses a partir de la fecha de compra a no ser que el manual de instalación o catálogo establezcan un periodo más breve, en cuyo caso se aplica el periodo más breve. La obligación del vendedor se limita a la reparación o reposición, a su elección, libre de cargo en cuanto a material o mano de obra, de cualquier producto que se demuestre que no cumple las especificaciones del vendedor o que resulte ser defectuoso en materiales o fabricación en condiciones normales de uso y operatividad. El vendedor no tendrá ninguna obligación bajo esta garantía limitada, ni por ningún otro concepto, si el producto ha sido manipulado o reparado incorrectamente por personas que no pertenezcan al servicio de fábrica de Honeywell. Para servicios bajo garantía, devuelva el producto, portes pagados, a su distribuidor de Honeywell.

NO EXISTE NINGUNA GARANTIA, EXPRESA O IMPLICITA, DE ADECUACION PARA LA COMERCIALIZACION, O ADECUACION PARA UN PROPOSITO PARTICULAR, O DE CUALQUIER OTRO TIPO, QUE SE EXTIENDA MAS ALLA DE LA DESCRIPCION AQUI PRESENTE. EN NINGUN CASO, EL VENDEDOR SERÁ RESPONSABLE ANTE NADIE POR CUALESQUIERA DAÑOS CONSECUENCIALES O INCIDENTALES POR INCUMPLIMIENTO DE ESTA O CUALQUIER OTRA GARANTIA, EXPRESA O IMPLICITA, O BAJO NINGUNA OTRA BASE DE RESPONSABILIDAD CUALQUIERA, AUNQUE LA PERDIDA O DAÑOS SEAN CAUSADOS POR LA PROPIA NEGLIGENCIA O FALTA DEL VENDEDOR.

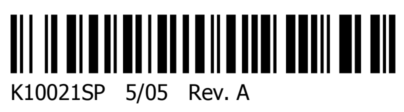
El vendedor no garantiza que los productos que vende no puedan ser atenuados ó circunvenidos; que los productos evitarán lesiones personales o perdidas de propiedad por robo, incendio o por cualquier otra razón; o que los productos proporcionarán en todos los casos la protección y alarmas adecuados. El cliente entenderá que una alarma cuya instalación y mantenimiento se realizan de la manera apropiada sólo puede reducir el riesgo de robo, incendio u otros incidentes que ocurran sin tener una alarma, pero no es un seguro o garantía de que esto no ocurrirá o que no resultará en daños personales o de propiedad. CONSECUENTEMENTE, EL VENDEDOR NO TIENE NINGUNA RESPONSABILIDAD POR CUALESQUIERA LESIONES PERSONALES, DAÑOS A LA PROPIEDAD O CUALQUIER OTRA PERDIDA BASADAS EN UNA RECLAMACION DE QUE EL PRODUCTO FALLO A LA HORA DE DAR UNA ALARMA. SIN EMBARGO, SI EL VENDEDOR RESULTA SER RESPONSABLE, YA SEA DIRECTA O INDIRECTAMENTE DE CUALQUIER PERDIDA, O DAÑO QUE RESULTE DE ESTA GARANTIA LIMITADAO DE OTRA MANERA, INDEPENDIENTEMENTE DE LA CAUSA U ORIGEN, LA RESPONSABILIDAD MAXIMA DEL VENDEDOR NO EXCEDERA EN NINGUN CASO EL PRECIO DE COMPRA DEL PRODUCTO, QUE SERA LA COMPENSACION COMPLETA Y EXCLUSICA QUE PODRÁ OBTENER CONTRA EL VENDEDOR.

Esta garantía sustituye cualquier garantía anterior y es la única garantía dada por el vendedor sobre este producto. No se autoriza ningún aumento o modificación, escrita o verbal, de la obligación asumida bajo esta Garantía Limitada.

Honeywell

165 Eileen Way, Syosset, New York 11791

www.honeywell.com/security



K10021SP 5/05 Rev. A